

**SOBRE
PINTU
RA E
INTER
FACES**

FELIPE RIVAS SAN MARTÍN



TEXTOS EN PROCESO. Este texto es parte de un proceso de investigación y producción de obra, en torno al desplazamiento de soportes, traducciones y confrontación de materialidades entre la red de Internet, los dispositivos tecnológicos móviles y la práctica pictórica, que se viene desarrollando desde 2010, compuesto por pinturas de interfaces gráficas y códigos QR.

FELIPE RIVAS SAN MARTÍN. Artista antidisciplinar, estudiante del Magister Artes Visuales, Universidad de Chile. Activista del Colectivo Universitario de Disidencia Sexual, CUDS.

www.feliperivas.com / frrivas@gmail.com

SOBRE

PINTU

RA E

INTER

FACES

FELIPE RIVAS SAN MARTÍN

LA IDEOLOGÍA DE LA INTERFAZ. La interfaz gráfica de usuario ha sido proyectada utópicamente como una superficie invisible: la mejor interfaz debe ser invisible al usuario. Algunos afirman que la tecnología pasa por dos etapas: en la primera el dispositivo es muy evidente. En la segunda se interioriza hasta volverse invisible. La ideología de la interfaz nos dice que ésta debe ser clara y transparente. Que la tecnología es sólo una herramienta para que los usuarios logren sus fines, sus objetivos. La interfaz debe ser utilitaria. ¿Cómo sabemos si estamos ante una buena interfaz? Por su grado de *usabilidad*, nos dicen. El fin de la interfaz es ser cada vez menos ella misma, es ser el acoplamiento perfecto entre el hombre y la máquina: el canal que los convierte en uno. La interfaz es *inter* y también un poco *trans*.

La interfaz no es el sistema, es la puesta en escena del sistema, lo que el usuario puede ver del sistema, su *escena*. Pero aún más: al mismo tiempo que es lo único que puede ver del sistema, se nos dice que no debe verlo, sólo debe interactuar con él. Paradoja de la interfaz: lo único que el usuario del sistema puede ver, ha sido definido como algo que debiera ser visto lo menos posible, que debiera desaparecer. La interacción con la interfaz, debiera ser un acto inconsciente (es un decir). La interfaz: una imagen-instrumento que debe desaparecer en cuanto tal (como imagen), para hacer funcionar el sistema en forma eficiente. La interfaz está llena de metáforas. La interfaz me permite entender el sistema, valiéndose de la metáfora. El sistema nos dice una cosa por otra, algo que nos resulte familiar. Es la poesía del sistema. ¿Qué le pasa al sistema cuando uno decide hacer *aparecer* la imagen?



Google. Óleo y acrílico sobre tela. 3,00 x 1,70 mts. 2010.

IMPRESIÓN DE PANTALLA. Iniciar el proceso a partir de un procedimiento de “Impresión de pantalla”. En primer lugar, hablaremos de una *impresión de pantalla* como la captura informática de la imagen de la interfaz, como una foto digital de la pantalla: copiar, pegar, guardar como .JPG en la carpeta *Felipe, Proyectos de Arte, Pinturas de la Interfaz*. Es el comienzo del trabajo archivista.

Pero hablaremos también de “impresión” como el efecto que esa imagen causa en el ojo de quien la selecciona, de entre el caudal infinito y vertiginoso de imágenes en red. La “impresión de la pantalla” remite entonces a una erótica excitatoria que descubre *algo allí* en la imagen de la interfaz, en su configuración y diagrama, en la relación de unos elementos con otros, etc. Algo de ese antiguo “punctum” de la imagen fotográfica analógica y que se habría aparentemente diluido en la digitalización. La sensación de la imagen.

Impresión, finalmente, como la existencia de una idea u opinión, en un primer momento general y poco precisa, que se tiene sobre el asunto en cuestión, lo que se ve en la pantalla. Se trata de algo *difícil de explicar*: es el primer paso en el procedimiento del pensamiento visual.

EL RECUERDO DE LA INTERFAZ, DESPLAZAMIENTOS.

Pensemos en la pintura de la interfaz como un gesto altamente conservador, reaccionario incluso, frente al proyecto revolucionario y vanguardista del *net.art*, los nuevos medios, el espacio virtual, su pretensión de corte y ruptura radical con todo lo que de “pasado” permanecía en el arte: objeto, materia, soporte, mercado. El “traslado” desde la *e-image* hacia la “imagen soporte”, es una inversión de la linealidad de sentido que en el arte contemporáneo ha trazado la evolución y superación de la tradición artesanal de la obra como “consignación”, que ponía a la imagen en un lugar *seguro*, destinada al recuerdo y a la memoria, conformando el gran “memorial del ser”. Mientras la imagen-soporte era “docu-monumental”, condicionada a una relación archivística por su condición material, su deseo de permanencia y duración en el tiempo -ser esencialmente “cosa del pasado”-, la imagen electrónica emerge como el paradigma de lo efímero: carece de duración, su naturaleza es estar sometida a una transformación constante, ser un fantasma, una imagen sin memoria.

¿Material/inmaterial? ¿virtual/actual? ¿arte clásico/arte de vanguardia? Binomios, pensamiento dicotómico, lenguaje binario (nuevamente). ¿Pintar la interfaz anula la contradicción o más bien la vuelve productiva?

Es posible que la pintura de la interfaz participe de una reivindicación de lo pictórico no en términos conservadores, sino que reivindicación de lo pictórico como un campo de producción estético que debe reflexionar sobre sí mismo y

sus propias formas de producción, en un contexto de desmaterialización producto ya no sólo de las tecnologías de hiperreproductibilidad digital, sino además de un contexto tecnológico globalizado e hipertextual. Pero del lado inverso, se percibe igualmente el movimiento opuesto: una fuerte materialización de lo inmaterial, debido a los efectos altamente materiales que comienzan a presentar los espacios en red: en la prensa, la política, las costumbres, la subjetividad, los conflictos y las revoluciones incluso. Lo inmaterial no es inocuo.

En la pintura de la interfaz no habría que olvidar tampoco lo *pictural* de la interfaz, su recurrencia en los clichés de la tradición pictórica: el rectángulo apaisado como norma de formato, el marco de la ventana, el formato del retablo, el plano de la pantalla, etc.



Sex Machine. Óleo sobre tela. 2,00 x 1,20 mts. 2012.

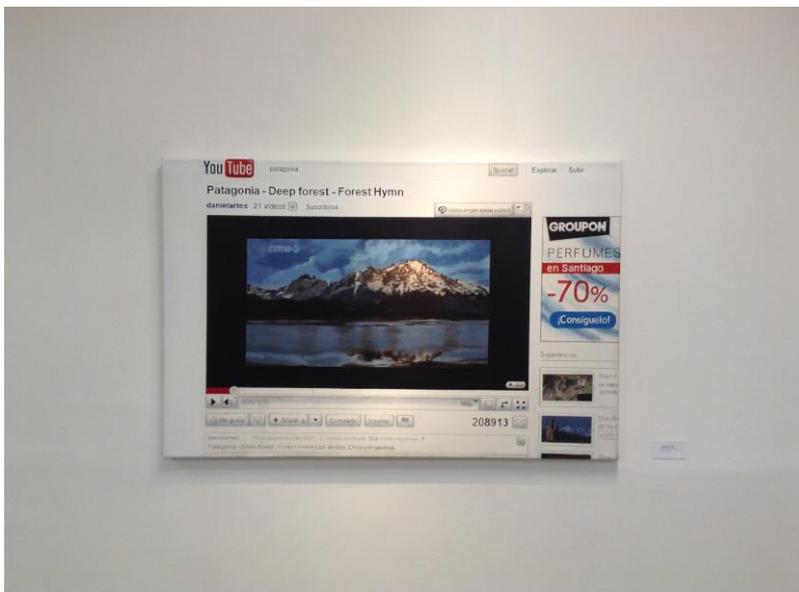
USUARIO/ESPECTADOR (GOCE Y CONTEMPLACIÓN):

Una interfaz eficiente genera la satisfacción del usuario. La experiencia-de-usuario se basa no sólo en la utilidad, sino en el goce de la interfaz. Experimentar el placer de estimular sus “zonas sensibles”; hacer *click* en el *pop-up*. Poner *play*. Minimizar o maximizar. Tener el control de cerrar o abrir un archivo, las ventanas. Estimular el *rollover*. El sistema depende de mi satisfacción como usuario de la interfaz de ese mismo sistema. Mi goce aumenta la productividad del sistema. El *feedback* sistema-placer: el onanismo de la interfaz.

Pintar la interfaz clausura la posibilidad interactiva del usuario remitiéndolo a la pura contemplación. La pintura de la interfaz es su frustración, devolver al usuario a la posición de un simple espectador. ¿Estamos ante el proyecto conservador del arte o frente a la liberación de la fantasía interactiva?

INTERFAZ PORNOGRÁFICA: Abro el sitio web porno de moda y escribo en el espacio asignado como buscador, las palabras clave que mi imaginación porno-virtual me permiten. Conozco el vocabulario y cada vez me vuelvo más experto en conseguir lo que quiero, usando las palabras precisas. *¿En el origen era el verbo?* Esas palabras expresan de alguna forma mi deseo, un deseo que no sé bien de dónde viene, pero que puedo suponer son el resultado de una producción performativa del deseo mismo. Alguna relación de poder debe estar involucrada en todo esto. Lo sé porque mi deseo cambia, las palabras no son siempre las mismas, supongo que depende de muchas cosas y sería imposible y hasta peligroso querer saberlo todo. Pero también mis deseos cambian porque la plataforma lo permite, la pornointerfaz me hace actuar así, tal vez lo incita de algún modo, no lo sé. Al hacer *click* en la lupa del buscador, las palabras clave, su conjugación sintagmática, arman un mosaico de posibilidades, un *resultado*. El resultado nunca es el mismo; aunque use las mismas palabras, elabore la misma escritura, el resultado cambia. La interfaz es un plano de transformaciones constantes, el cambio de forma es constitutivo de la interfaz. La interfaz de usuario es un plano erótico constituido por zonas sensibles que piden a gritos ser estimuladas. Un plano paradójico, porque el triunfo erótico de la interfaz (ser estimulada eficazmente) depende de su máxima invisibilización (el usuario debe notar cada vez menos su *presencia*). Mi dedo índice mueve el cursor del *mouse* interviniendo el plano sensible de la pantalla que administra el archivo pornográfico en pequeños *frames* que resumen inicialmente cada video. Paso el cursor por esos *frames* y activo el *rollover* fotográfico que hace aparecer una sucesión limitada de imágenes que me permiten dar una idea algo más amplia del contenido de cada archivo. Si me convencen lo suficiente los veo, si no, los desecho. A veces me decepciono y otras no, he aprendido a desconfiar de la imagen, pero también a permitirme dar rienda suelta a la aventura de lo porno-desconocido. Hace un tiempo descubrí

formas de complejizar mi búsqueda, puedo preferir videos nuevos, me aseguro así que no los haya visto antes. O puedo buscar videos antiguos, los más vistos de la plataforma, o los más votados: ¿cuántas estrellitas tienes?, ¿cuántos *likes*?. Confiar en el criterio de otros usuarios conecta de algún modo mi deseo con el de ellos, como una comunidad deseante. A veces el resultado es bueno, pero otras veces me parece que el resultado no es más que un deseo determinado por un gusto normal-normativo, el término medio de un consenso en el gusto. Algo útil a la máquina capitalista sin duda. Es información del gusto, diversidad.



Patagonia BBC. Acrílico y óleo sobre tela. 120 x 80 cm. 2011.

PATAGONIA BBC. El cuadro “Patagonia BBC” corresponde a la representación pictórica de una “captura de pantalla” (imagen) del sitio web “Youtube.com” en el que se encuentra alojado el video “Patagonia Deep Forest – Forest Himn” creado por un usuario de Youtube que fusionó imágenes de un documental de la Patagonia chileno-argentina grabadas por la cadena televisiva BBC de Londres, con el éxito musical *Sweet Lullaby* del dúo francés *Deep Forest*, representantes de la llamada *World music* o “Música universal”, un género musical que vincula música tradicional, folclórica o “étnica” de diversas partes del mundo con sonidos contemporáneos y electrónicos. La *World music* ha sido criticada por invisibilizar las culturas no occidentales en un estilo lo suficientemente no occidental como para representar una apariencia de otredad para el consumo masivo occidental, pero al mismo tiempo lo suficientemente deslocalizado como para construir esa

otredad en base a un ideal homogéneo que realmente no expresa ninguna particularidad cultural. El video fue recientemente eliminado de Youtube debido a vulneración de *copyright*.

EL CUADRO VENTANA. Un asunto importante a la hora de aproximarse a la cuestión de la pintura de paisaje es la noción de *ventana*. Esto es, el papel que desempeña la ventana -tanto la ventana concreta como la ventana pintada- en la toma de conciencia de sí misma de la nueva pintura del siglo XVII. En parte, la ventana presenta una función de catalizador en la construcción del paisaje como género pictórico, aunque en general, la metáfora de la ventana es uno de los tropos más recurrentes para explicar lo que es un cuadro, ya presente en la obra reflexiva de Alberti.

Alberti plantea que un cuadro no es otra cosa que el trazado de un rectángulo sobre una superficie, que es como una ventana a través de la cual ver la realidad. Esto fija dos cosas, una de ellas, es que el cuadro se asemeja a una ventana en tanto es un vano a través del cual vemos el mundo. O sea, la ventana puede ser entendida como un artificio óptico. El cuadro -que también es un artificio óptico-, se puede articular como ventana, incluso – paradójicamente- cuando la ventana aparece también como motivo de la representación pictórica¹. El cuadro se parece o asimila a la ventana en tanto establece una dialéctica relativa entre dos términos: entre el interior y el exterior, entre el pensamiento y lo visible, lo sensible. Por un lado el sujeto que piensa y

¹ Esto quiere decir que la ventana no sólo es un tropo que sirve para entender la pintura, sino que ha sido evidenciada como tal a partir de su representación pictórica, como es el caso del cuadro “Tempestad” de Jan Porcellis de 1629, donde la imagen de un barco naufragando en el mar tempestuoso aparece enmarcado por una ventana pintada en el cuadro a través de la que vemos la escena, en la que además, una hoja de papel al borde de la ventana nos da la sensación de profundidad. Al respecto ver: “La invención del cuadro”, Victor Stoichita, Ed. del Serbal, Barcelona, 2000. pgs. 49-50.

percibe, y por otro, el objeto que es percibido y organizado en términos racionales. La ventana así, resuelve el problema entre lo inteligible y lo sensible. La ventana tiene una función de diagrama que permite organizar racionalmente lo sensible.

A partir de este problema de la ventana, es posible comprender la pintura de paisaje como el depósito de una relación dialéctica entre el sujeto y la naturaleza. Una relación óptica e intelectual, sensible y racional. La ventana se asocia con el “mirar a través de”, lo que nos retrotrae inmediatamente a la cuestión de la distancia y la perspectiva.

NATURALEZA Y TECNOLOGÍA. Hablaremos de *desplazamientos de soporte*, puesto que la imagen que se representa en el cuadro (el fotograma del video visualizado y contenido en la pantalla del ordenador en el portal de youtube), corresponde ya al traslado de una visualidad a otra: es el registro en video de un paisaje (la Patagonia) por una cadena televisiva internacional (la BBC de Londres), presumiblemente sometido a una serie de procedimientos de encuadre y edición, para luego ser puesto en un portal de Internet, con el fin de ser visto en cualquier parte del mundo.

La representación de un paisaje “natural”, requiere de la eficacia de la “artificialidad” técnica (video, televisión, internet), teniendo como contexto –en Chile- las múltiples tácticas de representación de ese “paisaje natural”, con el fin de crear conciencia de la necesidad de su preservación y conservación patrimonial².

² Como ha ocurrido con las campañas mediáticas en contra de la construcción de centrales hidroeléctricas en la Patagonia chilena.

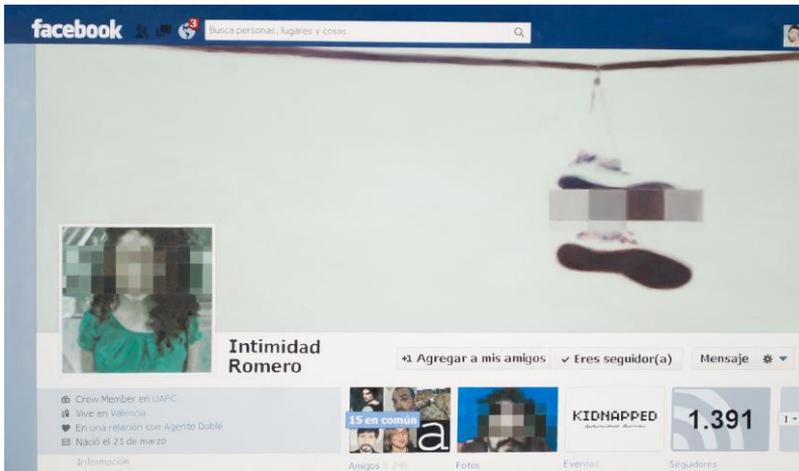
FOTO-PINTURA, EL PAISAJE DE AMÉRICA LATINA. La tesis de Ronald Kay, desplegada en su libro *Del espacio de acá*, reflexiona sobre la fotografía y su implicación en la “reproducción del Nuevo Mundo” latinoamericano desde la obra de Eugenio Dittborn y a partir de una dicotomía radical entre “pintura” y “fotografía”, superpuesta a la dicotomía entre “Europa” y “América Latina” e influenciada en gran parte por las ideas de Walter Benjamin, ideas en proceso de recepción a la producción teórica local del período dictatorial.

En dicho texto, Kay desarrolla una de sus afirmaciones principales: la llegada de la fotografía a América Latina fue anterior al desarrollo de la pintura, impidiendo irremediablemente la conformación de una tradición pictórica local: “la pintura pierde su virtualidad de desarrollarse independientemente” de los mecanismos y lógicas de la técnica fotográfica. Lo que la fotografía registra al fotografiar el paisaje americano, sería desde Kay precisamente la carencia de esa tradición (que sí existiría en el caso del paisaje europeo), su carácter “impintado” y a la vez el propio choque de temporalidades entre ese mundo “prefotográfico” y la tecnología moderna del dispositivo.

Ahora bien, esa lectura, que aparece ya como una suerte de dogma en cierta teoría del arte chileno y más ampliamente latinoamericano, podría ser puesto en cuestión a partir de uno de sus presupuestos principales: la pretendida autonomía de la “tradición pictórica” europea con respecto a la fotografía. En la lógica de Kay, la diferencia primordial con respecto a Europa es que allí la fotografía emerge registrando su propia modernidad (de contexto), teniendo una tradición pictórica de varios siglos que la antecedió, en un desarrollo supuestamente autónomo. Pero ciertas investigaciones sobre la historia de la pintura occidental³

³ Me refiero a investigaciones como la de David Hockney sobre el uso de la cámara oscura en la historia de la pintura.

parecen demostrar lo contrario: el recurso de la “camera obscura” – principio elemental de la fotografía- ya era ampliamente utilizado por los pintores europeos (holandeses y luego italianos) del siglo XVI. Lo que se ha conocido entonces como “tradición pictórica” europea, lejos de ser “autónoma”, ya había incorporado en diferentes momentos e intensidades la lógica fotográfica dentro de sus propios mecanismos de producción. Lo que fotografía la fotografía en América podría ser entonces no la carencia sino el reflejo refractario que devela ejemplarmente la ausencia de una autonomía en la narración ficcional de la propia “tradición” pictórica europea. El tránsito de géneros entre la fotografía a la pintura y viceversa, como condición fundamental de ambas.



El retrato de Intimidad, óleo sobre tela. 1,50 x 0,86 mts. 2012.

EL RETRATO DE INTIMIDAD.⁴ Pintar tu retrato, Intimidad, tu perfil, implica estar condenado de antemano a un fracaso, a una frustración. Es pervertir el anhelo del retrato de captar -en el gesto matérico que conjuga pigmentos en empastes y veladuras-, la singularidad identitaria del rostro que posa. Tu píxel me lo impide, tu resguardo. Pintar tu retrato es obrar desde tu paradoja, aparecer sin ser vista, en la pura circulación de tu propio autobloqueo.

Pero también es en cierto modo quebrantar la relación intersubjetiva del yo y el tú artistas, que (con)funde nuestras supuestas autorías, nuestras tecnologías afectivas, nuestra identidad: Yo te convierto -a ti- en objeto de mi representación pictórica. Tú me sometes a mí, a tus propias reglas del juego (no veo tu rostro ni sé tu nombre, no tengo

⁴ Texto incluido en el folleto de la exposición "El recuerdo de la interfaz", Felipe Rivas San Martín, galería AK-35: módulo de experimentación. Santiago de Chile, junio de 2013.

absoluta certeza si eres unx o una multiplicidad). Yo te pinto a ti, pero al mismo tiempo a tu obra, que eres tú, Intimidad Romero, en el espacio donde te despliegas y te constituyes, en la red social, determinada por una interfaz-gráfica-de-usuario que otro ya diseñó para ti y que te sirve como marco, límite, contención, pero también estructura y soporte, *contexto de emergencia*.

A pocos días de comenzar tu retrato, Intimidad, la interfaz-gráfica-de-usuario que te da soporte y límite, cambió: tu nombre subió unos centímetros ubicándose encima de tu foto de portada, la tipografía de tu información fue modificada, reordenaron los bloques y columnas. Es que las interfaces cambian constantemente, se vuelven obsoletas. La pintura de la interfaz parece querer consagrarla en el gesto de la representación. Pero al mismo tiempo se vuelve un gesto fallido porque el tiempo de la interfaz, en su vértigo, parece agudizar –por contraposición antagónica- a la pintura como tiempo-muerto, como historia del arte. Y en una voltereta que nos vuelve al mismo sitio (pero distinto), la pintura a- parece obcecada esta vez en traicionar la interfaz, en robarle su pretensión de devenir puro, su condición fantasmal, capturándola al fin en mi impresión de tu pantalla. Bloqueando esta vez la invitación irresistible hecha al usuario de la interfaz, de interactuar con sus zonas sensibles.

Te conocí, Intimidad, a partir de un “toque”, una metonimia tecno-relacional que para Facebook refiere a un acto mínimo pero significativo, y en la escala de valores que jerarquiza las posibilidades de percepción corporal humana, al más bajo: el sentido del tacto. Yo te devuelvo miles de “toques” de pincel con óleo sobre tela que te materializan, pero de otra forma, en otra pantalla, porque podríamos decir: *esto no es Intimidad Romero*.



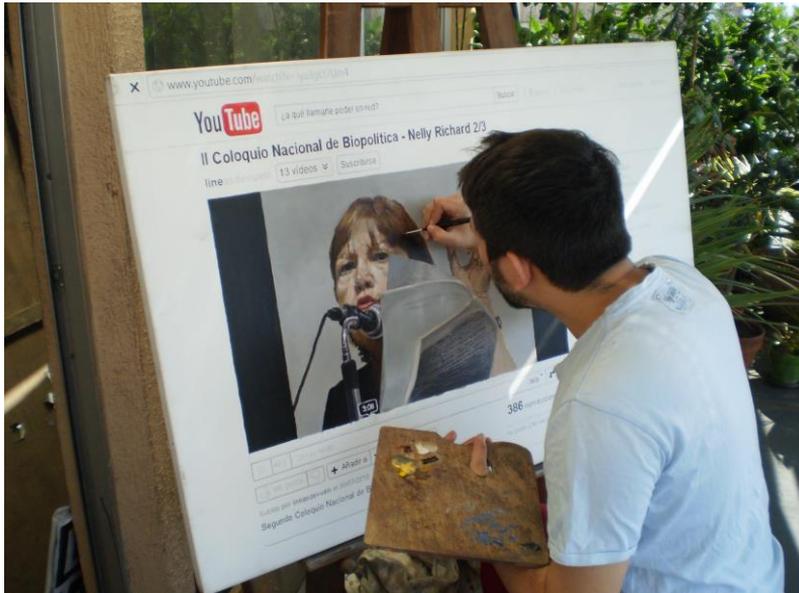
Ecografía 4D, lápiz sobre papel. 15 x 25,5 cm. 2012.

ECOGRAFÍAS. Imagen-feto. Hoy, el ser humano nace antes de nacer. Nace dos veces: primero como imagen ecográfica y luego como cuerpo expulsado de otro cuerpo. Cuerpo mirado, cuerpo esencial. Se trata de la transparencia como régimen.

Principio de transparencia: los sujetos pueden ser reducidos a su imagen. Pero también el cuerpo de la madre se vuelve transparente. Desaparece la madre, aparece el feto. Del “HABLA” a la “IMAGEN”. El sujeto se constituye ya no a través de su habla, sino de su imagen. El cuadro siempre es un ejercicio de poder. El cuadro es conquista de lo que se ve. La mirada en el cuadro define un territorio de dominación. Del poder-saber al poder- imagen. Cuadro-ventana. El feto es un monstruo, eso me interesa mucho.

LO CRÍTICO EN LA PINTURA
DE LA INTERFAZ

DIÁLOGO
ENTRE
NELLY
RICHARD Y
FELIPE
RIVAS SAN
MARTÍN



Estos textos corresponden a un fragmento transcrito del diálogo “Arte y Pensamiento Crítico” realizado entre Felipe Rivas San Martín y Nelly Richard –con la moderación de Fernando Blanco- en el marco del Seminario “Huellas de Sujeto”, organizado por la Universidad Academia de Humanismo Cristiano y Bucknell University (EEUU), el martes 24 de junio de 2014. UAHC, Santiago de Chile.

NELLY RICHARD. Respecto del trabajo que expuso Felipe, yo me voy a referir a lo que él llamó la “tercera fase”, que es el trabajo más reciente que tú señalaste y que a mí en lo muy personal es lo que más me interesa. Ahí simplemente quisiera subrayar algo que él ya enunció: cómo ese trabajo se construye, se despliega exacerbando una paradoja.

Porque está por un lado, no es cierto, el ocupar como materiales de trabajo las imágenes que circulan por las redes de lo que José Luis Brea llama el “capitalismo cultural electrónico”, con todo lo que esto implica en términos de fugacidad de la imagen, de dispersión de la mirada, de velocidad y de promiscuidad de los intercambios. Entonces está eso por un lado como materiales de trabajo, pero por otro lado el gesto que a mí me parece muy interesante es cómo él hace retroceder por así decirlo la virtualidad electrónica de este material de imágenes, a soportes, técnicas, más tradicionales del arte, como la pintura. Entonces por un lado la tecnología de lo virtual y por otro lado el gesto matérico-pictórico, uno diría que introduce ahí una temporalidad lenta, ralentizada, en este mundo fugaz de los intercambios electrónicos.

Entonces básicamente este es un juego a la inversa, no de la artesanía a la tecnología o la hipertecnología, sino que al revés. Uno podría pensar por ejemplo en Rancière, cuando él habla de un arte crítico y ahí una pregunta que te haría es cómo enlaza tu propio trabajo con la dimensión de intervención crítico-social de la Cuds. ¿A qué llamarle “arte crítico”? y en este caso, cuando Rancière dice que un arte crítico o un arte político ya no sería aquel arte cuyo “contenido” o cuyo “mensaje” apoya las fuerzas de cambio ilustrativamente o pedagógicamente, sino que “arte crítico” sería aquel arte que introduce una fractura en el dispositivo representacional haciendo que el lugar pasivo de la contemplación se transforme en un lugar activo de desorganización de los significados. Entonces básicamente preguntarle a Felipe si él cree en el potencial crítico, político

del arte y en el caso de sus obras, cómo se vería esa relación, cuál sería esa potencialidad transformadora de nuevas subjetividades en este mundo de la producción y reproducción-transgresión, de los modos de presentación y representación, en un mundo donde consumo, placer, iconicidad, mercado, se mezclan.

FELIPE RIVAS SAN MARTÍN. Con respecto a la pregunta por lo crítico, yo creo que efectivamente hay una cuestión relativa al trabajo de la pintura de la interfaz que tiene que ver con el tiempo, con la temporalidad.

De manera obvia y muy evidente, podría hacer notar lo que yo experimento cuando estoy produciendo esas pinturas, que es el cambio de la interfaz. Como anécdota -por ejemplo- siempre comento acerca de estas pinturas, que a la semana ya la interfaz de Internet cambió. Entonces yo estoy trabajando y ya la interfaz es otra. Siempre internet, el espacio de internet, la imagen de internet, no es una cuestión fija. El trabajo de la pintura tiene ahí un efecto paradójicamente conservador de fijar (frustradamente, porque se trata siempre de puras frustraciones), de fijar una cuestión que es absolutamente móvil.

Y el otro efecto o problema temporal, que tal vez es más interesante, tiene que ver con la relación usuario-espectador, que se establece con una pintura de la pantalla. Porque las interfaces gráficas de usuario, que son con las que yo trabajo en pintura, están pensadas como superficies invisibles, ¿no? Si alguien lee manuales de diseño gráfico de interfaces, el concepto principal es el de “usabilidad”, el de transparencia de la interfaz. Se busca que la interfaz sea lo más invisible posible, que el despliegue del usuario en el contexto de la interfaz sea lo más fluida, rápida. Es una interfaz al fin y al cabo. Pero eso ocurre de manera muy paradigmática en el caso de Internet. Entonces ese tiempo que tiene, ese tiempo vertiginoso que tiene el estar en la red, estar en la pantalla, que bajo algunos prismas tiene

aspectos alienantes, por la ubicuidad de las pantallas, etc., queda de alguna manera suspendido o frustrado en el momento en que la imagen con la que uno simplemente interactúa, se vuelve una imagen fija pintada, se vuelve un cuadro. Y creo que ahí, siguiendo también la lógica de lo que tú decías de Ranciére, hay un efecto crítico que es político por lo tanto, precisamente ese régimen que también es un régimen sensible de relación con la pantalla en el que uno se pierde en la interacción con la interfaz. Entre el usuario de la interfaz y el momento en que uno se devuelve a la relación paradójicamente conservadora de la contemplación. Y ahí la gente comienza a mirar la interfaz, uno empieza a recordar cosas, como un efecto de distanciamiento. Yo creo que eso tiene relación con otras obras, también los mismos ejercicios de generar la confusión en Facebook. Todos son efectos de distanciamiento, producción de distanciamiento, interrupciones de la linealidad de sentido que está corriendo siempre y en la que uno se envuelve.



